
HE
system
NEC
SUPER
CD-ROM² SYSTEM
機装ルーガ
Louga II
The Ends of Shangrila

このたびは、NECホームエレクトロニクスのゲームソフトをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みになり、正しくご使用ください。

Super CD・ROM^{2}ソフト使用上の注意

①PCエンジン、CD・ROM^{2}などハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱 説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。

②CD－ROMディスクには表と裏があります。必ずゲームタイトルが印刷されている面を上にしてセッティングしてください。

③ゲームプレイ中にCD・ROM^{2}プレイヤーの蓋を開けたり、CD・ROM^{2}本体に振動を与えないでください。正常なプレイが出来なかったり、本体やソフトを痛める場合があります。

④CD・ROM^{2}ディスクは音楽用CDプレイヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

健康に関する注意

本機を使用される場合は、極力疲れた状態で使用することは避け、テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。長時間ゲームを続ける場合は健康のため、1時間ごとに10～15分の休みをとってください。

また、ごく稀に、強い光の刺激や、光の点滅を受けている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状が現れるという例が報告されています。こうした症状を経験したことのある人は、テレビゲームをする前に必ず医師に相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師に相談してください。

このCD・ROM^{2}ディスクは、「SUPER CD-ROM^2」専用ソフトです。
従来の「CD-ROM^2 SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。
動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

目次

◆ストーリー……2
◆キャラクター紹介……3
◆ゲームの進行……6
◆パッドの操作……7
◆セーブロードについて……7
◆編成……8
◆通常フェイズ……10
◆ウェイトカウント・システムについて……11
◆ユニットメニュー……12
◆成長について……14
◆サブメニュー……14
◆ネームタグについて……15
◆戦闘フェイズ……16
◆ネオ・タクティカル・バトルIIについて……16
◆ステータスについて……18
◆ユニットの種類……19
◆アイテム表……19
◆地形表……20
◆特技……20



ストーリー

あの戦いから四年後――聖暦二四六二年。

世界は新たな秩序を求め、戦乱のただ中にあった。混沌の嵐が各地に吹き荒れる中で圧倒的な力をもつ国があった。

「魔導科学は優れた者によって保護されるものである」

自らを“魔導科学を統べる者”と名乗るその国は“グロスベイル”といった。魔導科学の独占と研究解明を進め、その圧倒的戦力によって次々と近隣諸国を急襲、ガーディアンの弾圧などを行なった。

遺跡の封印の旅を続けるヴァイスとエレナの前に運命の扉を叩く男が現れる。彼の名はライゼル。かつて勇猛を馳せた南方・ティルガ族のガーディアン。しかし、グロスベイル帝国との戦いに敗れ右腕を失う。

グロスベイルと戦う事ができるのはヴァイスしかいない。そう考えた彼はヴァイスを探し世界中を渡り歩いたのであった。

このままでは世界はグロスベイルによって支配される。魔導科学をあるべき姿へと導くにはグロスベイルを倒すしかない。ガーディアンＶＳグロスベイル。再び熾烈なる戦いが始まろうとしていた。

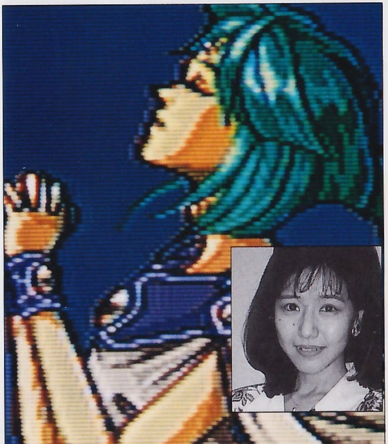
■キャラクター紹介



ヴァイス

ディストリア王国の辺境にあるクメス族のガーディアン。エレナと共に世界の遺跡を巡る旅を続ける戦士。正義感が強く、多少がさつなところもあるが心優しい面もある。幾多の戦いを経て一回り成長した。本編の主人公。

声：三木　眞一郎

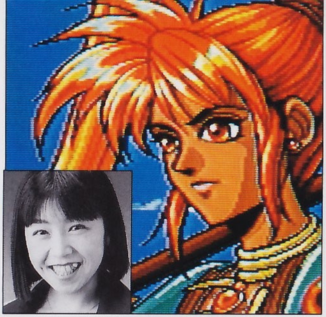


エレナ

古代ヴァスツールのリストアーシステム制御の為に造られた人工生命体。ヴァイスと共に遺跡を封印する旅を続ける。人に造られた身でありながら、なお人の側に立とうとする。はかなさの中にも芯の強さを持つ少女。

声：井上　喜久子

ティファイア



南方のガーディアン、ティルガ族の女戦士。ヴァイスを探してはるばるやって来た。ティルガ族の族長、ライゼルの娘である。褐色のしなやかな肢体を持ち、巧みに機獣を駆る勇猛果敢な女機士。

声：伊藤　美紀



ライゼル

南方のガーディアン、ティルガ族の族長。“南方の獅子”の異名を持つ。今は亡きヴァイスの父、ストラウスと親友であり幼少の頃のヴァイスを知っている。グロスベイル帝国との戦いで右腕を失う。

声：小山　武宏



キール

ティルガ族の戦士。隻眼の弓使い。ライゼル達と共にヴァイスを探す旅へ付き添っていた。クールを装うが意外なほどの努力家である。隻眼でありながら弓の扱いに長けている。密かにティファイアの事を想うが‥‥。　声：村上　高志

ベルテス

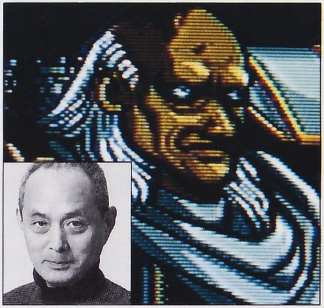


ディストリア王国の北西部、クメスの北に位置するルヌ・ウ族の戦士。巨躯を持つ寡黙な男。その身体を活かし豪快な剣技を振るう。感情を表に出さないが仲間を思う気持ちは誰よりも厚い。第三章から仲間となる。　声：宇垣　秀成



皇帝

神聖グロスベイル帝国皇帝。“魔導科学は優れた者のみが統べるべきである”と宣し、選ばれし者達による世界支配を目論む。自らの目的の為なら手段を選ばない。皇帝みずから、機装鎧「デュメス」を使う。
声：江原　正史



ギュオネット

帝国が誇る魔導科学の技術のほとんどがこの魔導科学師の手によるものである。失われた秘術の解析だけでなく、新たな兵器をも産み出している。魔導機団が使う魔導砲も彼の手によるものである。
声：伊井　篤史

■ゲームの進行

機装ルーガIIはシナリオクリアタイプのシミュレーションゲームです。シナリオを一つずつクリアすることで次のシナリオへと進んでいきます。
一つのシナリオは以下の流れによって進みます。

〈編　成〉	そのシナリオでの勝利条件の確認、ユニットの選択などをします。
↓	
〈通常フェイズ〉	ユニットを移動させたり、戦闘を仕掛けたりします。
↓　↑	
〈戦闘フェイズ〉	戦闘フィールド上でユニット同士を戦わせます。
↓	
〈シナリオクリア〉	そのシナリオの勝利条件を満たせばシナリオクリアとなります。

シナリオクリア

勝利条件は各シナリオによって異なります。勝利条件を良く考えて編成しましょう。

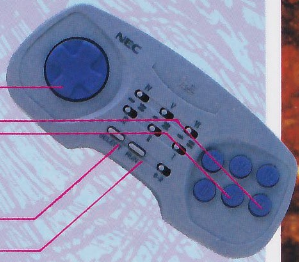
ゲームオーバー

ヴァイス、エレナ、ティファアイアの誰か一人でも死亡した場合、ゲームオーバーとなります。また、それぞれのシナリオごとに勝利条件、敗北条件が決められていますので、敗北条件を満たした場合、同様にゲームオーバーになります。

★注意

シナリオが進行すると仲間が増えてゆきますが、一度死んだユニットは、二度と復活しません。仲間が死なないように気を付けてプレイして下さい。

■パッドの操作



方向キー：カーソルの移動／ユニットの移動／コマンドの選択

Ｉボタン：コマンドの決定／メニュー表示

IIボタン：コマンドのキャンセル

(コマンドによっては行動を終了する場合があります)

ＳＥＬＥＣＴボタン：ネームタグの呼び出し

ＲＵＮボタン：サブメニューを開く

(注)6ボタンパッドを使用するときは、2ボタンモードにして使用してください。

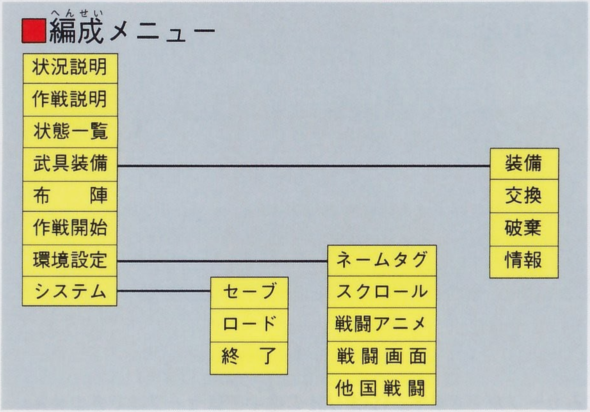
■セーブ・ロードについて

「編成」時のみセーブができます。(シナリオの途中ではセーブはできません)
編成メニューの内のシステムコマンドを選択するとシステムメニューが表示されます。
実行したいコマンドを選択して下さい。
セーブは、メモリセーブ、バックアップセーブ１、バックアップセーブ２、バックアップセーブ３の４ヵ所にできます。
「メモリーセーブ」は電源を切るとデータが失われます。リセットも同様にデータが失われます。あくまで、仮のセーブと考えて下さい。
※バックアップメモリーにセーブされるファイル名は LOUGA II です。

★注意

セーブデータは本体のバックアップメモリーに記憶されます。バックアップメモリーが他のデータで空領域が無い場合はセーブができません。
セーブしたい場合はすでにある他のゲームのセーブデータを削除してください。

■編成



■編成メニュー

シナリオの開始時のみ選択できるメニューです。作戦が始まると選択できません。

[状況説明]

そこに至るまでの状況の説明やキャラクター同士の会話などを聞きます。

[作戦説明]

今回のシナリオの「勝利条件」「敗北条件」などを確認します。

[状態一覧]

ユニットのステータスを見ます。方向キーで他のパラメータを見る事ができます。

[武具装備] ユニットの装備を整えます。

[装備] ····持っている武器や防具などを装備したり、外したりします。
[交換] ····他のユニットや倉庫と武具を交換します。方向キーで相手を選択します。
[破棄] ····持っている武具を捨てます。
[情報] ····ユニットのステータスを見ます。



[布陣]

どのユニットをどこへ配置するかを決めます。ユニットの種類によっては布陣できない地形があります。（詳細は地形表を参照してください）

[作戦開始]

シナリオを始めます。シナリオによってはヴァイスやティファイアなどの重要なユニットが[布陣]されていないと[作戦開始]ができない場合があります。

[環境設定]

それぞれの機能を設定することができます。

[ネームタグ]‥‥ネームタグの表示／非表示の選択。

[スクロール]‥‥スクロールスピードの設定。

[戦闘アニメ]‥‥戦闘アニメーションの表示／非表示の選択。

[戦闘画面]‥‥戦闘フィールドの表示／非表示の選択。

[他国戦闘]‥‥他国同士の戦闘時の戦闘フィールドの表示／非表示の選択。

[システム]

システム的なことをします。

[セーブ]‥‥セーブを行います。「編成」時のみ選択できます。

[ロード]‥‥セーブされているデータをロードします。

[終了]‥‥ゲームを終了したい時に選択します。

■通常フェイズ



①カーソル……操作したいユニットや拠点に合わせることで指示などをします。
②メニュー……行動できるユニットは、このメニューが表示されます。
③ユニット……プレイヤーの勢力は青、敵の勢力は赤、それ以外の勢力は黄色で表示されます。
④簡略情報……カーソルがユニットや拠点を指していた場合、名前とＨＰが表示されます。
⑤イラスト……カーソルがユニットを指していた場合、ユニットの顔が表示されます。
⑥ネームタグ…現在の作戦参加しているユニットの名前とＷＣ（ウェイトカウントの項参照）の現在値が表示されます。
⑦拠点…………プレイヤーのものは青、敵のものは赤い旗が立っています。
⑧地形効果率…カーソルが指している地形の「地形効果率」が表示されます。
⑨ターン………現在のターン数が表示されています。
⑩地形…………地形の種類によって、ユニットの移動制限などがあります。（詳しくは地形表を参照してください）

■ウェイトカウント・システムについて

このゲームは、ターン制ではなく「素早いユニットから行動してゆく」というシステムを採用しています。それぞれのユニットの素早さに応じて“行動できるようになるまでの待ち時間”というものが設定されます。その「待ち時間」を数値化したものをウェイトカウント（以後、WCと表記）といいます。
WCは、「現在値／最大値」という二つの数値によって表わされます。最大値はユニットの敏捷性や装備によって決定され、数値が小さいほど待ち時間が短いということになります。(結果として行動できる機会が多くなります）現在値はシナリオ開始時は最大値と同じですが、ターンの経過と共に減少してゆき、現在値が0になったときユニットは行動できるようになります。
ユニットが行動終了した後、現在値は最大値と同じ値に戻り、再びターンの経過と共に減少してゆきます。(WCが同じ場合は敏捷性の高いユニットが先に行動します）
また、[待機] など行動の規模が小さい場合、現在値は再び最大値からではなく小さい値からカウントされます。
(戦闘時の扱いについては「戦闘フェイズ」の項で説明します）



■ユニットメニュー

フィールド時

- 疾走
- 移動
- 道具
  - 使用
  - 交換
  - 破棄
- 情報
- 攻撃
- 特技
- 乗降
- 待機

拠点駐留時

- 疾走
- 移動
- 道具
  - 使用
  - 交換
  - 破棄
- 情報
- 治療
- 特技
- 探索
- 待機

■ユニットメニュー

ユニットの行動を選択、決定します。特別なコマンド以外は「行動終了」扱いになり、次にWCが0になるまで通常フェイズでの行動はできません。

[疾走] 全速移動です。最大6マス移動できます。実行後、WCは最大値まで戻ります。
[疾走] した後、攻撃できる場合には [攻撃] ができます。

[移動] 半速移動です。最大3マス移動できます。
実行後、WCは最大値の1／2まで戻ります。
[移動] した後、攻撃できる場合には [攻撃] ができます。

[道具] アイテムのやり取りなどを行ないます。WCは最大値の1/4まで戻ります。
装備している武器には「E」マークがつきます。

[使用]‥‥武器を装備したり、薬などを使用します。

[交換]‥‥他のユニットや拠点とアイテムの交換をします。

[破棄]‥‥不要なアイテムを捨てます。

★注意：[道具] コマンドの [使用] [交換] [破棄] など続けて何度でも行えますが、IIボタンで [道具] コマンドから抜けた場合、「行動終了」扱いとなります。

[情報] ユニットのステータスを見ます。WCに影響はなく何度でも実行できます。

[攻撃] 敵対するユニットや拠点に戦闘を仕掛けます。WCは最大値まで戻ります。
ユニットの種類によって戦闘を仕掛けられる範囲が違います。

[特技] [特技] を使用します。WCは最大値まで戻ります。

[乗降] いかだへの乗り降りを行ないます。WCは最大値まで戻ります。

[待機] 行動をパスします。WCは最大値の1/4まで戻ります。

■拠点駐留時のメニュー

ユニットが拠点に駐留している場合、一部のコマンドが変化します。
[特技] は拠点に駐留している場合には使用できません。

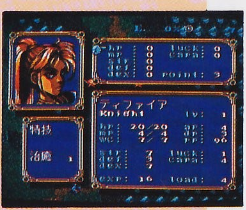
[道具] 拠点に駐留しているユニットや「倉庫」とアイテムを交換をします。
WCは最大値の1/4まで戻ります。

[治療] ユニットのHP、MPが最大値まで回復します。
WCは最大値の1/2まで戻ります。

[探索] 拠点の中を探します。運が良ければ拠点からアイテムを見つけることがあります。
WCは最大値の1/2まで戻ります。

□倉庫について：倉庫は全シナリオ共通のアイテム置き場です。拠点を通じてアイテムを預けることができます。「倉庫」のアイテム保有限界は48個までです。

■成長について



敵のユニットを倒したり、拠点を制圧するとユニットは経験値(以後、EXPと表記）が得られます。ＥＸＰが100になると次のレベル（以後、LVと表記）へ上がります。
ＬＶが上がると「パラメータ配分モード」になります。
振り分けられるポイントは「3」です。(運が良ければ「4」の時もあります)
振り分けたいパラメータにカーソルを持っていき、Ｉボタンで振り分けます。(IIボタンでキャンセル）HPのみ１ポイント振り分けるごとに最大値が５づつ上昇します。
全てのポイントを振り分けたらＲＵＮボタンで決定です。ポイントを全て振り分けなければ、モードを終了することはできません。ＬＶ６になると、もう一つの「特技」を覚えるユニットもいます。ＬＶの上限は１５です。

★注意　戦闘フェイズ中、拠点に駐留していたユニットは経験値を得られません。

■サブメニュー

- 状態一覧
- 所持品
- 行動
- 作戦説明
- 環境設定
  - ネームタグ
  - スクロール
  - 戦闘アニメ
  - 戦闘画面
  - 他国戦闘
- システム
  - セーブ
  - ロード
  - 終了

■サブメニュー

RUNボタンを押すと「サブメニュー」が表示されます。
ターン経過中であってもＲＵＮボタンを押し続けているといずれ「サブメニュー」が表示されます。

[状態一覧]

プレイヤーのユニットのステータスを見ます。方向キーにより、他のパラメータを見ることができます。

[所持品]　ユニットや倉庫にあるアイテムを見ます。

[行　動]　ユニットの行動モードを選択します。

Nomal　普通にプレイヤーがユニットを操作します。

Wait　特に指示がない限り［待機］し続けます。

Attack　敵が近くにいた場合、ユニットが自動で［攻撃］します。

行動を決めた後、プレイヤーのユニットが未行動の場合、何かしらの行動をして下さい。
次のターンからそのモードになります。

[作戦説明]　「編成メニュー」内にあるものと同じコマンドです。

[環境設定]　「編成メニュー」内にあるものと同じコマンドです。

[システム]　「編成メニュー」内にあるものと同じコマンドです。セーブは選択できません。

■ネームタグについて

SELECTボタンを押すことで「ネームタグ」を呼び出すことができます。行動可能なユニットは明るい色で表示されます。赤いバーグラフはWCの現在値を表わし、ターンの経過と共に短くなってゆきます。方向キーによってユニットを選択できます。
Ｉボタンを押すと、行動可能なユニットならば「ユニットメニュー」が、行動できないユニットならばステータスが表示されます。



■戦闘フェイズ



①カーソル……ユニットや拠点に合わせることで、行動や情報参照が行えます。

②ユニット……アニメーションしているユニットが現在、行動可能なユニットです。

③メニュー……行動可能なユニットはこのメニューが表示されます。

④簡略情報……カーソル上にユニットや拠点が存在すると、名前とＨＰが表示されます。

⑤拠点…………拠点に駐留しているユニットを出撃させたり、治癒を行なうことができます。

⑥ラウンド……戦闘フェイズ中の経過時間を表わします。

⑦地形…………地形によっては、ユニットの行動制限があります。(詳しくは地形表を参照)

■ネオ・タクティカル・バトルIIについて

「戦闘を開始したユニットの周囲にいたユニットは敵味方を問わず戦闘に巻込まれる」というものです。戦闘フィールドは13マスあり、その範囲の「ユニット」「拠点」「地形」がフィールド上に再現されます。戦闘は24ラウンド行なわれます。また、敵対するユニットがいなくなった場合、その時点で戦闘は終了します。

●戦闘フェイズでのＷＣの影響

通常フェイズから戦闘フェイズへ

戦闘を仕掛けたユニットが始めに行動できます。

それ以降は、ＷＣが０になったユニットから行動できます。

戦闘フェイズから通常フェイズへ

戦闘中に行動した回数分、ＷＣが戻ります。ただし、行動回数がＷＣの最大値を越えた分に関しては切り捨てになります。また［待機］については、行動回数に数えられません。

■戦闘メニュー

基本的な機能は通常フェイズと同じです。

［移動］正面のマスに一歩移動するか、方向転換のどちらかができます。
［攻撃］敵を攻撃します。武器を装備していない場合、コマンドは選択できません。
［道具］アイテムの［使用］［破棄］ができます。拠点に駐留していれば「倉庫」と［交換］ができます。
［特技］特技を使用します。
使用しても効果が期待できない場合やＭＰが足りない場合、コマンドは選択できません。
［乗降］「いかだ」への乗り降りを行ないます。
［待機］行動をパスします。

■拠点駐留時のメニュー

ユニットが拠点に駐留している場合、一部のコマンドが変化します。
［特技］は拠点に駐留している場合には使用できません。
［移動］拠点の周りに移動することができます。
［道具］アイテムの［使用］［破棄］ができます。拠点の中にいれば倉庫と［交換］ができます。
［待機］行動をパスします。

■ステータスについて



名　称：ユニットの名前が表示されます。

クラス：ユニットの種類を表わします。

Ｌ　Ｖ：現在のレベルを表わします。最大15です。

Ｈ　Ｐ：耐久力の「現在値／最大値」を表わします。0になると
そのユニットは死んだことになります。最大99です。

Ｍ　Ｐ：精神力の「現在値／最大値」を表わします。
特技を使用するときに消耗します。最大15です。

Ｗ　Ｃ：ウェイトカウントの「現在値／最大値」を表わします。最大14です。

Ａ　Ｐ：装備している武器とユニットの攻撃力を基に、現在の攻撃力を表わしています。

Ｄ　Ｐ：装備している防具とユニットの防御力を基に、現在の防御力を表わしています。

Ｐ　Ｐ：装備している武器の命中率を表示します。最大100です。

ＳＴＲ：ユニット自身の攻撃力です。数値が高いほど敵に与えるダメージが大きくなります。
最大15です。

ＤＥＦ：ユニット自身の防御力です。
数値が高いほど受けるダメージが小さくなります。最大15です。

ＤＥＸ：ユニット自身の敏捷性です。
数値が高いほどＷＣの最大値が下がり行動の機会が増えます。最大15です。

ＬＵＣＫ：ユニット自身の運です。[探索]のときに影響します。
その他、いろいろ良いことがあります。最大15です。

ＣＡＰＡ：持てるアイテムの総重量を表わしています。最大15です。

ＥＸＰ：経験値です。100になると次のレベルに上がります。

ＬＯＡＤ：現在、所持しているアイテムの総重量です。
数値が「ＣＡＰＡ」を越えた場合、ＷＣの最大値が上がります。

特　技：そのユニットの持っている特技と消費するＭＰを表示します。
使用できない場合、暗い色で表示されます。

■ユニットの種類



●剣士 [Swordsman] 使用する武器は剣のみです。「攻撃力」と「防御力」が高いが「敏捷性」にやや欠ける。攻撃範囲は正面のみと狭いので、機士や射手の援護が必要です。



●機士 [Knight] 使用する武器は槍のみです。「敏捷性」が高く、攻撃範囲も広い方。安定した強さを持ったユニットです。短所として、森など進入できない地形が多い。



●射手 [Archer] 使用する武器は石弓のみです。「攻撃力」はやや低いものの、攻撃範囲は一番広い。「防御力」がやや低いので剣士や機士の後方支援に向いています。



●機獣 [Beast] 使用する武器は爪のみです。基本的には剣士と同じだが比較的「敏捷性」が高い。また、唯一いかだに乗らなくても、河に進入できます。



●いかだ 乗物です。正確にはユニットではありません。[乗降]コマンドで乗ることができます。いかだに乗ると河や浅瀬といった地形に進入できます。

■アイテム表



剣：剣士のみ装備できます。



槍：機士のみ装備できます。



石弓：射手のみ装備できます。

鎧：剣士、機士、射手が装備できます。



機装鎧は剣士しか装備できません。



盾：剣士、機士、射手が装備できます。



爪：機獣のみ装備できます。



薬：体力を回復します。

■アイテムのステータス

AP：アイテムの攻撃力です。
DP：アイテムの防御力です。
PP：アイテムの命中率です。
RP：アイテムの回復力です。
WT：アイテムの重さです。

■地形表

名称	地形効果率	移動コスト	進入制限 剣	機	射	獣	い
道／床／平地／草原	0％	1歩	○	○	○	○	—
荒れ地	15％	2歩	○	○	○	○	—
森	30％	2歩	○	—	○	○	—
城壁	45％	2歩	—	—	○	—	—
橋	0％	1歩	○	○	○	○	—
河	0％	1歩	—	—	—	○	○
浅瀬	0％	1歩	—	—	—	○	○
海	0％	2歩	—	—	—	○	○
廃墟／がれき／岩場	0％	進入不可	—	—	—	—	—
山／崖／外海／壁	0％	進入不可	—	—	—	—	—
柱／隔壁／石柱	0％	進入不可	—	—	—	—	—

●地形効果率　この数値が大きいほど相手の攻撃を避けやすくなります。

●移動コスト　その地形に移動するために必要な歩数を表わします。

※ユニットの略称　剣‥‥剣士　機‥‥機士　射‥‥射手　獣‥‥機獣　い‥‥いかだ

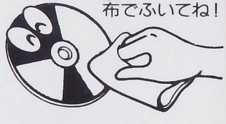
特技

真空斬	戦闘時に使用。周囲の複数の敵にダメージを与える。
龍撃波	戦闘時に使用。周囲の敵にダメージを与える。
雷撃波	戦闘時に使用。貫通雷球により敵にダメージを与える。
飛光波	戦闘時に使用。離れた敵にダメージを与える。
猛虎	戦闘時に使用。直線上にいる敵にダメージを与える。
烈空斬	戦闘時に使用。範囲内にいる敵にダメージを与える。
鋼牙	戦闘時に使用。直線上の敵にダメージを与える。
疾風射	戦闘時に使用。単体の敵に対し素早く矢を射る。
乱射	戦闘時に使用。範囲内にいる敵に矢を射る。ミスが多い。
治癒	通常時、戦闘時に使用。範囲内にいる味方のＨＰを回復する。
飛燕	通常時、戦闘時に使用。通常時では対象のＷＣが１になる。 戦闘時ではＷＣの最大値が３ラウンド中１になる。
お話し	通常時に使用。周囲の敵のＷＣの現在値を最大値までもどす。

CD-ROMディスク●保管上の注意



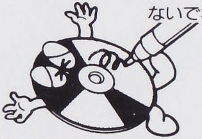
●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。





●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



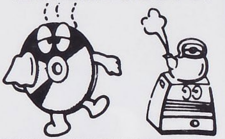


●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

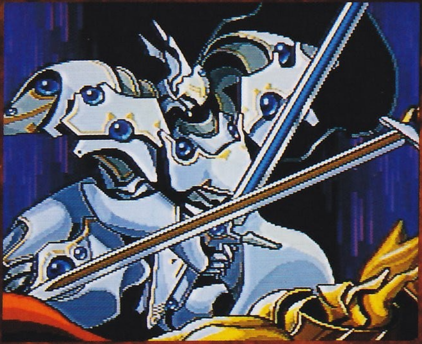




●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。



イラスト：弘司



制　作：株式会社工画堂スタジオ
発売元：日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
〒108　東京都港区芝5-33-1（森永プラザビル）TEL 03-3454-5111（大代表）

HECD5021